

**PENGARUH MEDIA WEBSITE DALAM PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
DAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI PERKEMBANGAN ISLAM DI NUSANTARA KELAS X DI SMA NEGERI 1
SOOKO KABUPATEN MOJOKERTO**

ARISTA FITRIA ANGGRAINI

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
E-mail : aristaanggra@gmail.com

Riyadi

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Saat ini sedang digalakkan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti penggunaan website, pembelajaran berbasis online dan sebagainya. Sejarah memerlukan kemampuan literasi yang sangat tinggi agar mampu menyimpulkan dan menganalisis suatu peristiwa dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan website *exe* terhadap kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto. Tujuan penelitian ini lebih terfokus pada hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *pre experiment design*. Teknik pengambilan data menggunakan angket dua jenis, tugas analisis artikel, dan nilai tes tulis. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik regresi berganda dengan bantuan *software* spss 25. Data ini diolah untuk mengetahui pengaruh media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis, pengaruh media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar sebesar 0,728, pengaruh media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan literasi digital sebesar 0,900, pengaruh kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar sebesar 0,784, sedangkan pengaruh media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar secara bersama-sama sebesar 61,8%. Adapun pengaruh variabel lain yang tidak diteliti sebesar 38,2%.

Kata Kunci : media website, kemampuan literasi digital, hasil belajar, sejarah

Abstract

Currently learning is being promoted by utilizing technological developments such as the use of websites, online-based learning and so on. History requires a very high literacy ability to be able to conclude and analyze an event well. This study aims to determine how much influence the use of *exe* website on digital literacy skills and student learning outcomes in Sooko 1 High School, Mojokerto Regency. The purpose of this study is more focused on student learning outcomes in the cognitive realm. This research method is quantitative with *pre experiment design* research methods. Data collection techniques used two types of questionnaires, article analysis assignments, and written test scores. Data processing in this study uses multiple regression statistical analysis with the help of spss 25 software. This data is processed to determine the effect of website media in *Discovery Learning* and digital literacy abilities on student learning outcomes. Based on the results of management and analysis, the influence of website media in learning *Discovery Learning* on learning outcomes of 0.728, the influence of website media in learning *Discovery Learning* on digital literacy ability of 0.900, the effect of digital literacy ability on learning outcomes of 0.784, while the influence of website media in learning *Discovery Learning* and digital literacy abilities of learning outcomes together amounted to 61.8%. The influence of other variables not examined was 38.2%.

Keywords : Media Website, digital literacy skills, learning outcomes, history

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi yang siap dalam bermasyarakat. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan negara, karena Pendidikan yang baik dapat menciptakan SDM (Sumber Daya Manusia) yang unggul.

Kurikulum sebagai acuan Pendidikan sudah mulai memberikan inovasi-inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia. Saat ini Pendidikan di Indonesia mengacu pada kurikulum 2013 yang terdapat standart proses pembelajaran yang diatur dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang standart proses Pendidikan dasar dan menengah, sistem pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student Center*) guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar. Peserta didik diharuskan aktif dalam mencari tau segala hal. Pembelajaran juga harus didesain menarik dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman. Menurut Husaini (2014) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada bidang Pendidikan dapat menjadi stimulus pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik karena media yang menarik, sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Selain itu proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif karena dapat mengurangi atau mengatasi hambatan yang dialami guru pada proses komunikasi dengan peserta didik seperti hambatan fisiologis, psikologis, lingkungan, dan kultural.

Menurut Paramita (Dalam Ratri, Vol. 5, No. 2: 2017) Pembelajaran sejarah adalah serangkaian proses interaksi antara guru dan peserta didik yang membahas peristiwa masa lampau yang dirangkai kembali berdasarkan urutan fakta atau peristiwa dengan tujuan membangun karakter bangsa. Dalam proses pembelajaran adakalanya berhasil, adakalanya juga gagal yang disebabkan adanya hambatan seperti psikologis, metode, media pembelajaran atau yang lainnya.

Pembelajaran sejarah identik dengan cerita, media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan efektif. Belajar akan lebih efektif apabila peserta didik diberikan banyak kesempatan untuk melakukan eksplorasi melalui media yang ada, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan tidak merasa bosan dalam belajar (Rahelly, 2015: 93).

Pembelajaran di SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto masih belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi. Hal itu terbukti dari penyediaan fasilitas teknologi (LCD, Proyektor) yang masih belum menyeluruh. Sehingga guru sedikit mengalami kesulitan apabila hendak memutar video sebagai bahan pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran juga dapat memberikan dampak yang besar bagi perkembangan hasil belajar peserta didik. Menurut Sadiman (2010: 17-18) pembelajaran menggunakan media memiliki manfaat sebagai berikut (1) mempertegas pesan agar tidak terlalu monoton banyak tulisan atau kata-kata; (2) mengatasi keterbatasan guru seperti menjelaskan peristiwa yang panjang dapat digantikan dengan

pemutaran video menggunakan LCD dan Proyektor; (3) dapat memunculkan semangat belajar peserta didik karena media yang bervariasi; (4) dapat memberikan kesamaan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama, dan memberikan rangsangan yang sama.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah website. Menurut Saputro (Dalam Januarisman, 2016: 171), Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, video dan atau gabungan semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Sedangkan menurut Rusman (2012: 291) pembelajaran berbasis website merupakan pembelajaran yang memanfaatkan situs website, sehingga pembelajaran tidak hanya terpaku pada tulisan yang ada di buku, melainkan informasi tambahan di website. Penggunaan website, dibarengi dengan digunakan teori *Discovery Learning*, sehingga peserta didik akan mampu memunculkan suatu pemahaman baru melalui usahanya sendiri, seperti menyimpulkan atau menganalisis suatu peristiwa sejarah.

Media pembelajaran berbasis website juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Cantillon, Jollie dan McKimm (Dalam Januarisman, 2016: 172) mengemukakan kekurangannya yaitu; (1) tersedianya peralatan komputer atau dengan kata lain *gadget* dapat menjadi masalah bagi peserta didik; (2) pembelajaran dapat terasa frustrasi apabila mereka tidak dapat mengakses grafik, gambar, dan video karena peralatan penunjang kurang memadai; (3) keakuratan dan kualitas informasi dapat berbeda sehingga bimbingan dari pengajar atau admin sangat dibutuhkan; dan (4) peserta didik dapat merasa lebih terisolasi.

Wina Sanjaya (Dalam Kurniawan, 2018: 92) metode *Discovery Learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada berpikir kritis dan analitis untuk menjawab sendiri berbagai masalah yang dipertanyakan. Dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* adalah suatu metode yang menekankan peran aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan suatu masalah serta menemukan konsep baru. Bruner (Dalam Lestari, 2017:3) Berpendapat perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yaitu: (1) Tahap Enaktif, yaitu memahami pengetahuan yang ada di sekitar menggunakan tindakan atau menggunakan motorik. Dengan kata lain, anak dapat memahami lingkungan secara langsung tanpa menggunakan pikiran atau kata-kata, seperti menggunakan sentuhan, gigitan, atau yang lainnya; (2) Tahap Ikonik, yaitu memahami objek menggunakan visual atau gambar-gambar yang ada pada tahap enaktif. Pengetahuan yang dipelajari anak dapat ditampilkan melalui gambar-gambar yang mewakili suatu konsep; (3) Tahap Simbolik, tahap tertinggi yaitu pengetahuan dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol. Tahap ini

anak memiliki gagasan abstrak yang dipengaruhi Bahasa dan logika berpikirnya.

Pembelajaran sejarah membutuhkan tingkat literasi yang tinggi karena membutuhkan banyak informasi tambahan guna dapat menyimpulkan atau menganalisis suatu peristiwa secara tepat dan akurat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini mempermudah peserta didik dalam mencari informasi melalui gadget yang dimiliki. Literasi saat ini tidak hanya dari buku saja melainkan menggunakan internet, oleh karena itu tercipta istilah literasi digital. Menurut Gilster (Dalam Wahnono dan Effrisanti, 2018: 118) konsep literasi digital adalah suatu kemampuan untuk mengelola *gadget* yang dimiliki untuk mendapatkan informasi yang relevan dan benar, kemudian disajikan melalui tulisan yang baik dan benar. Seperti yang kita ketahui bahwa di internet banyak sekali informasi yang tersedia. Banyaknya informasi tersebut tidak berbanding lurus dengan kebenarannya, sehingga diperlukan kemampuan untuk memilih dan memilah informasi. Sejarah merupakan salah satu pelajaran yang memiliki sumber yang sangat banyak, namun dengan adanya kemampuan literasi digital akan mengurangi kesalahan dalam menganalisis peristiwa sejarah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah, nilai pada mata pelajaran sejarah masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor yaitu rendahnya minat untuk membaca, tidak menulis apapun yang dijelaskan oleh guru, sehingga ketika akan diadakan ulangan, peserta didik kesulitan belajar secara maksimal. Selain itu, materi pada buku yang dipinjamkan sekolah tidak lengkap. Dimiyati (2006: 20) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Menurut Darmadi (2017: 253) Indikator hasil belajar siswa yaitu: (a) Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM); (b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *pre experimental Design* dengan *one shoot case study design*. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto yang beralamat di Jl. R. Akhmad Basuni 361, Japan, Sooko, Kabupaten Mojokerto pada semester Genap tahun ajaran 2019/2020. Alasan memilih sekolah ini karena kondisi sesuai dengan judul yang dipilih dan permasalahan yang diangkat peneliti. Sekolah ini sudah menyediakan fasilitas wifi di lingkungan sekolah.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X program X Mipa di SMA Negeri 1 Sooko kabupaten Mojokerto pada semester genap tahun ajar 2019/2020. Penelitian ini menggunakan teknik sampel *Non Probability Sampling* yang berjenis *Sampling Purposif*. Kelas yang dijadikan sampel yaitu kelas X Mipa 2. Kelas tersebut terdiri dari 34 peserta didik. Pengambilan sampel tersebut berdasarkan diskusi dan saran yang diberikan guru mata pelajaran sejarah.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon, tes, penilaian tugas, dan dokumentasi. Angket respon digunakan untuk mendapatkan data media website dalam pembelajaran *Discovery Learning*, dan mengetahui tingkat kemampuan literasi digital peserta didik. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan penggunaan website dalam pembelajaran *Discovery Learning*. Penilaian tugas untuk mengukur dan mengetahui kemampuan literasi digital. Tugas tersebut berupa analisis artikel yang harus dikerjakan secara individu. Sedangkan Dokumentasi berfungsi untuk mendukung data penelitian berupa kegiatan belajar mengajar dan dokumen-dokumen yang relevan mengenai penelitian ini.

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar, pengaruh media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan literasi digital, pengaruh kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar, dan pengaruh media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini terdiri dari dua variabel independent dan satu variabel dependen.

Uji asumsi klasik pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji linearitas untuk mengetahui hubungan linear antar variabel, uji multikolinearitas untuk mengetahui korelasi antar variabel, dan uji heterokedastisitas untuk mengetahui mengetahui sebuah model regresi memiliki ketidaksamaan varian dari residual atau tidak, menggunakan uji glejser. Untuk uji hipotesis menggunakan nilai r hitung yang dibandingkan dengan nilai r peroduk momen, dan hasil dari regresi berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terbagi menjadi tiga pertemuan. Pertemuan pertama diberikan website, kemudian menjelaskan materi dan diskusi. Pada pertemuan kedua, penelitian dilakukan secara online menggunakan google classroom sesuai *platform* yang digunakan oleh sekolah. Pertemuan ini diberikan tugas analisis artikel untuk mengukur kemampuan literasi digital dan angket kemampuan literasi digital. Nilai rata-rata angket kemampuan literasi digital sebesar 26,56%. Menurut Sugiyono (2013:135), nilai tersebut tergolong cukup.

Pertemuan ketiga diberikan angket penggunaan website dan soal tes tulis. Nilai rata-rata hasil uji tes tulis sebesar 87,05. Artinya, hasil tes ini memenuhi kriteria ketuntasan belajar untuk mata pelajaran sejarah yang telah

ditentukan sekolah sebesar 75. Sedangkan nilai pada angket penggunaan website mendapat nilai rata-rata sebesar 27,8%. Menurut Sugiyono (2013:135), nilai tersebut tergolong cukup.

Uji Normalitas: Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Artinya data berdistribusi normal karena mendapat nilai diatas 0,05.

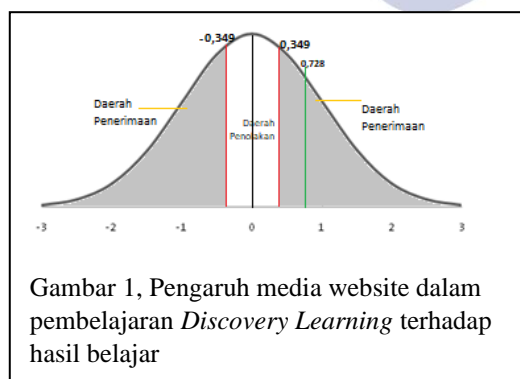
Uji Linearitas: Berdasarkan uji linearitas menggunakan SPSS 25, diperoleh nilai signifikansi 0,449. Artinya data ini memiliki hubungan linear antar variabel, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05. Dengan demikian, dapat dilanjutkan untuk uji selanjutnya.

Uji Multikolinearitas: Berdasarkan pengolahan data, diperoleh nilai VIF sebesar 5,256 lebih kecil dari 10,00. Artinya tidak terjadi multikolinearitas antara media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar.

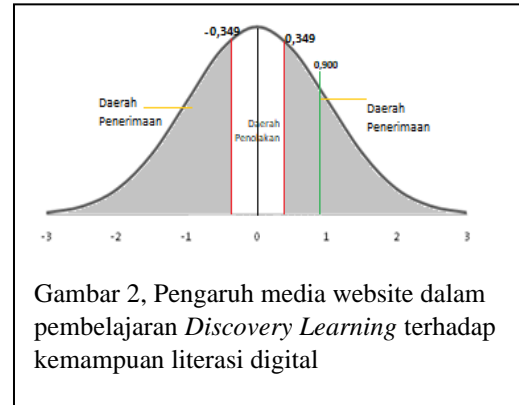
Uji Heterokedaksitas: Berdasarkan Uji Heterokedaksitas menggunakan SPSS 25 diperoleh nilai signifikansi media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* sebesar 0,653 dan nilai signifikansi kemampuan literasi digital sebesar 0,170. Artinya data tersebut melebihi 0,05, sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi heterokedaksitas pada variabel media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar.

Uji Hipotesis

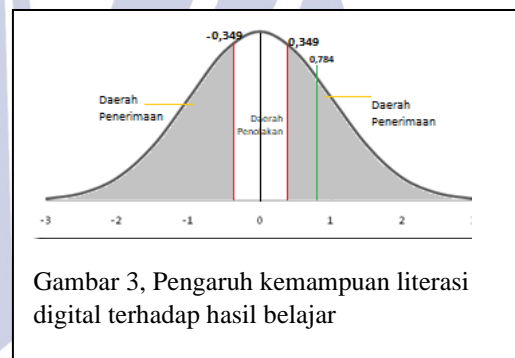
Sebelum melakukan uji Regresi Berganda, terlebih dahulu sudah dinyatakan memenuhi uji asumsi klasik. Data berdistribusi normal, data memiliki hubungan yang linear, tidak terjadi multikolinearitas, dan tidak terjadi heterokedaksitas. Berdasarkan hasil uji hubungan menggunakan SPSS 25, diperoleh nilai r hitung lebih besar dari nilai r produk moment, artinya terdapat hubungan antar variabel penelitian. Hasil uji hubungan digambarkan dalam kurva hipotesis dengan harga kritik sebagai berikut:



Nilai r hitung sebesar 0,728 lebih besar dari nilai r produk moment 0,349. berdasarkan kurva nilai tersebut berada di daerah penerimaan, artinya terdapat hubungan antara variabel media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar. Berdasarkan Sugiyono (2019: 231) hubungannya tergolong kuat.



Nilai r hitung sebesar 0,900 lebih besar dari nilai r produk moment 0,349. berdasarkan kurva nilai tersebut berada di daerah penerimaan, artinya terdapat hubungan antara variabel media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar. Berdasarkan Sugiyono (2019: 231) hubungannya tergolong sangat kuat.



Nilai r hitung sebesar 0,784 lebih besar dari nilai r produk moment 0,349. berdasarkan kurva nilai tersebut berada di daerah penerimaan, artinya terdapat hubungan antara variabel media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar. Berdasarkan

Tabel 1, Tabel Persamaan Regresi Berganda

Coefficients ^a							
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
		B	Std. Error	Beta			Tolerance VIF
1	(Constant)	29.712	8.872		3.349	0.002	
	website	0.082	0.174	0.120	0.473	0.640	0.190 5.256
	literasi digital	0.605	0.228	0.676	2.654	0.012	0.190 5.256
a. Dependent Variable: hasil belajar							

Sugiyono (2019: 231) hubungannya tergolong kuat.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$Y = 29,712 + 0,082 + 0,605$$

Persamaan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik akan naik apabila media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital ditingkatkan, dan akan naik apabila kemampuan literasi digital peserta didik ditingkatkan.

Tabel 2, Tabel Hasil Pengaruh Regresi Berganda

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.786 ^a	0.618	0.593	3.074
a. Predictors: (Constant), literasi digital, website				

Berdasarkan tabel *Model Summary* terdapat nilai R square yang bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai sebesar 0,618. Jika dipersenkan $0,618 \times 100 = 61,8\%$. Artinya media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik berpengaruh sebesar 61,8%. Terdapat pengaruh variabel lain yang tidak diteliti sebesar 87,8%.

Tabel 3, Tabel Hasil Uji F

ANOVA						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	472.959	2	236.480	25.027	.000 ^b
	Residual	292.923	31	9.449		
	Total	765.882	33			
a. Dependent Variable: hasil belajar						

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS pada tabel Anova diperoleh nilai F hitung sebesar 25,027 lebih besar dari nilai F tabel sebesar 3,30. Artinya terdapat hubungan bersama-sama secara signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Besarnya pengaruh 61,2% dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pendukungnya yaitu nilai angket media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* berkategori cukup. Dapat diartikan penggunaan media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* pada sebagian peserta didik dirasa kurang membantu dalam memahami materi. Media website sudah memenuhi kriteria tahapan kognitif ikonik karena di dalam media website tersebut berisikan berbagai bentuk informasi yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, salah satunya yaitu video. Video dapat merangsang peserta didik untuk mengetahui alur peristiwa secara runtut, sehingga proses kognitif akan berkembang dengan

informasi baru yang diperoleh. Beberapa materi yang ada pada media website membantu peserta didik dalam mengembangkan proses kognitifnya, terdapat tambahan informasi baru selain yang ada pada buku yang dipinjamkan sekolah, serta membantu peserta didik dalam menemukan konsep sesuai pemahamannya sesuai dengan pembelajaran *Discovery Learning*. Didukung dengan beberapa pernyataan pada angket seperti, "Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis website membuat saya lebih mudah memahami dan menganalisis materi" mendapat nilai sebesar 26.5%; "Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis website dapat membantu saya dalam memahami eksplanasi sejarah" mendapat nilai sebesar 26.5%; "Saya lebih mudah memahami peristiwa sejarah dengan berbagai bentuk informasi seperti gambar dan video" mendapat nilai sebesar 29.75%; "Sejarah merupakan pelajaran yang menarik dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak monoton" mendapat nilai sebesar 30%.

Berdasarkan temuan dilapangan, kemampuan literasi digital peserta didik sudah memenuhi tahap simbolik, ditunjukkan dengan kemampuan mengolah informasi dari berbagai sumber seperti video, gambar, teks atau yang lainnya kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan. Tetapi, masih ada beberapa peserta didik yang masih belum mencapai KKM. Dapat dikatakan tidak semua peserta didik memiliki tingkat kemampuan literasi digital yang tinggi, dan belum memanfaatkan media website secara maksimal. Didukung dengan perolehan data pada angket respon keterampilan literasi digital yang berkategori cukup. Hal itu menunjukkan masih belum semua peserta didik memiliki kemampuan literasi digital yang tinggi. Dibuktikan dengan nilai tugas analisis artikel, beberapa peserta didik masih melakukan *copy-paste* dari sumber yang diperolehnya. Dapat dikatakan tidak semua peserta didik berhasil merumuskan konsep baru sesuai dengan apa yang dipahami. Penelitian ini dilakukan secara online, sehingga membuat hubungan antara guru (peneliti bertindak sebagai guru) dengan peserta didik kurang baik, peserta didik jika mengalami kesulitan dalam memahami materi tidak bisa secara langsung bertanya kepada guru. Hubungan yang kurang baik tersebut disiasati peneliti dengan memberikan fasilitas bertanya secara *personal chat* melalui *whatsapp*. Faktor tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Kesimpulan

Uji statistik pada penelitian ini menggunakan uji statisti regresi berganda dengan bantuan SPSS versi 25. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto. Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis, diperoleh nilai r hitung dari variabel media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* sebesar $0,728 > 0,349$

artinya terdapat hubungan kuat. Nilai r hitung variabel media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan literasi digital sebesar $0,900 > 0,349$, artinya terdapat hubungan yang sangat kuat. Nilai uji t hitung variabel kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar sebesar $0,784 > 0,349$, artinya terdapat hubungan yang kuat. Berdasarkan uji regresi berganda, media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital mendapat pengaruh sebesar 61,8% terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Mipa 2 SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto. Berdasarkan persamaan regresi, diperoleh hasil pernyataan hasil belajar peserta didik akan naik apabila media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* dan kemampuan literasi digital ditingkatkan, dan akan naik apabila kemampuan literasi digital peserta didik ditingkatkan. Adapun pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti sebesar 38,2%.

Nilai pengaruh 61,8% disebabkan beberapa faktor seperti nilai angket media website yang berkategori cukup dan nilai pada tugas analisis angket yang menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM. Didukung dengan perolehan angket respon literasi digital yang berkategori cukup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak semua peserta didik sudah mampu mengolah informasi yang didapat dan memanfaatkan media website dengan baik sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arsyad, A. 014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafind Persada.
- Asmani, J. M. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kurniawan, Hendra. 2018. *Literasi dalam Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono, Jonathan. 2012. *Path analysis Dengan SPSS*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.

B. Internet

- Januarisman, Erwin dan Anik Ghufon. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Vol. 3, No. 2. Dari

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/8019/8364>. Diakses pada 5 Oktober 2019.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. Dari [https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf](https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf). Diakses pada 5 Oktober 2019.

- Rahelly, Yetty. 2015. *Media Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum 2013*. Jurnal Criksetra. Vol. 4, No. 7. Dari:

<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/download/4779/2523>. Diakses pada 19 Mei 2020.

- Ratri, Sifi Dianing, Bain, dan Syaiful Amin. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia E-Learning Berbasis Quipper School Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK N 04 Kendal Tahun Pelajaran 2016/2017*. Indonesian Journal of History Education. Vol. 5, No. 2. Dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/19927>. Diakses pada 19 Mei 2020.

- Wahono, Heru Totok Tri dan Yulia Effrisanti. 2018. *Literasi Digital di Era Milenial*. Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 4, 188. Dari <https://docplayer.info/137063994-Seminar-nasional-hasil-penelitian-pendidikan-dan-pembelajaran.html>. Diakses pada 5 Oktober 2019.